



FACULDADE BRASÍLIA - FBr

CURSO: CST.ADS		HABILITAÇÃO: Tecnólogo/Tecnologista		CÓDIGO DO CURSO: 202015858
DISCIPLINA: Linguagem de Programação (OO) II		PERÍODO 2/2023	LETIVO:	SÉRIE/MÓDULO: 2º sem.
C.H. Teórica: 30	C.H. Prática: 30	C.H. Estágio: 00	C.H. Atividade Complementar: 00	
C.H. Total: 60			C.H. Total: 60	
PROFESSOR: Jânio Eduardo Vasconcellos de Magalhaes			TITULAÇÃO: Especialista	

EMENTA

Introdução à OO (Orientação a Objetos). Acesso a banco de dados MySQL. Tipos, variáveis, constantes, expressões, operadores, testes condicionais, comandos de repetição, funções, classes e objetos. Formulários HTML. Criação de bancos de dados. Acesso a bancos de dados. Consultas complexas. Sessões. *Upload* de arquivos. Utilização de *includes*. Leitura e gravação de dados em arquivos-texto. Geração de Relatórios, Utilização de *Templates (Smarty)* e *Web Service*.

OBJETIVO GERAL

O objetivo desta disciplina é desenvolver uma análise alinhada as boas práticas na construção de *software* na tecnologia PHP OO (Orientado à Objetos) no que tange ao estado da arte na engenharia de *software*, estabelecendo um conhecimento contínuo entre o uso de *frameworks*, assim possibilitar ao aluno buscar garantir uma maior produtividade no desenvolvimento de *softwares* corporativos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Adquirir conhecimentos em uma linguagem de programação orientada a objetos;
- Entender a dinâmica das aplicações com HTML, CSS e Java Script
- Conhecer um ambiente de desenvolvimento de software na plataforma distribuída;
- Desenvolver aplicações baseada em modelo de processo de software.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Demonstrar e explicar os conceitos de uma programação estruturada para compreender um problema do mundo real que será transcrito para um programa de computador através de uma situação real de aprendizagem.
2. Mostrar e explicar os principais conceitos fundamentais da programação estrutura para entender um problema do mundo real sendo escrito para o computador identificando: as variáveis, constantes e operadores através da entrada, processamento e saída.
3. Aplicar os usos dos comandos de entrada, o processamento e comando e saída utilizando uma situação do mundo real para compreender o processo de desenvolvimento de um programa de

computador.

4. Explicar e aplicar o fluxo de um programa de computador através de uma situação de aprendizagem do mundo real sendo aplicada ao uso de computadores.

5. Explicar e aplicar o conceito de estrutura condicional em uma programação estruturada usando os comandos if e case, para compreender o processo de transformação de um problema real em uma solução computacional.

6. Mostrar e aplicar o conceito de estrutura de repetição em uma programação estruturada usando os comandos for, while e do..while para compreender o processo de transformação de um problema real em uma solução computacional.

7. Demonstrar e aplicar o conceito de variáveis compostas array em uma programação estruturada usando as declarações das variáveis vetores para compreender o processo de transformação de um problema real em uma solução computacional.

8. Explicar e aplicar o conceito de funções em uma programação estruturada criando suas próprias funções para compreender o processo de transformação de um problema real em uma solução computacional.

9. Explicar os conceitos de programação orientada a objetos em uma programação orientada a objeto (POO) para compreender os conceitos de classes, atributos, métodos e objetos através de um problema do mundo real sendo aplicado os conceitos de POO.

10. Aplicar os conceitos de programação orientada a objetos em uma POO para compreender, criar classes, seus atributos e métodos e a importância do objeto no desenvolvimento do programa através de uma situação do mundo real transformada em solução computacional utilizando orientação a objetos.

METODOLOGIA DE ENSINO

Dinamizar as atividades planejadas e como propostas, utilizando os recursos audiovisuais disponíveis na Instituição, por meio de aula expositiva dialogada _ seminários e painéis integrados – leitura e discussão de temas variados – reflexão sobre os temas de vídeos e seminários.

Priorizar as relações interpessoais, encorajando e provocando os alunos para a participação e cooperação dinâmica nas aulas, vivenciando as atividades programadas, preferencialmente em grupos e a metodologia adotada.

Buscar, no exercício da ação comunicativa, a verdade e o diálogo que ressignificam a construção, a autenticidade e a formação das competências e habilidades de cada aluno

BIBLIOGRAFIA

Básica:

BONATTI, Denilson; LEMAY, Laura; COLBURN, Rafe; TYLER, Denise. Desenvolvimento de Jogos em HTML5. Rio de Janeiro, RJ: Brasport (BVU), 2014. (Biblioteca virtual).

FELIX, Rafael (org.). Programação Orientada a Objetos. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2016. (Biblioteca virtual).

FLATSCHART, Fábio. HTML 5 - Embarque Imediato. Rio de Janeiro: Brasport (BVU), 2011. (Biblioteca virtual).

LEAL, Gislaine. C. L. Linguagem, Programação e Banco de Dados: Guia prático de aprendizagem. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2015. (Biblioteca virtual).

MARINHO, Antônio L.; CRUZ, Jorge Luiz da. Desenvolvimento de aplicações para a Internet. 2. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2020. (Biblioteca virtual).

SYNTES, Antony. Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 dias. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2002. (Biblioteca virtual).

Complementar:

CHAK, Andrew. Como criar sites persuasivos. São Paulo: Pearson Education. 2004. (Biblioteca virtual)

LEMAY, Laura. Aprenda a Criar Páginas Web com HTML e XHTML em 21 Dias. São Paulo, SP: Pearson (BVU), 2002. (Biblioteca virtual).

PAGE-JONES, Meilir. Fundamentos do Desenho Orientado a Objeto com UML São Paulo: Makron Books. 2001. (Biblioteca virtual).

PUGA, Sandra. FRANÇA, Edson. GOYA, Milton. Banco de Dados: Implementações em SQL, PL/SQL e Oracle 11g. São Paulo: Pearson. 2014. (Biblioteca virtual).

PUGA, Sandra. RISSETTE, Gerson. Lógica de Programação e Estrutura de Dados. 2. ed. São Paulo? Pearson Prentice Hall, 2009. (Biblioteca virtual).

CRONOGRAMA DE AULAS

Encontro	Data	
01	16/08	Apresentação da proposta pedagógica do curso
02	19/08	Tudo que precisa saber para programar com Orientação à Objetos (POO)
03	23/08	Introdução à HTML, CSS e javascript (Elementos)
04	30/08	Fundamentos de PHP e seu histórico de uso
05	06/09	Montagem e configuração do ambiente com WAMP e/ou XAMP
06	13/09	Criando nosso primeiro “Alô mundo” com PHP e HTML
07	20/09	Estrutura de condicionais com PHP
08	27/09	REVISÃO A1
09	04/10	AVALIAÇÃO 1 (A1)
10	11/10	Criando um formulário em HTML e interagindo com PHP e aplicando conceito: OO, Componentes HTML, CSS e JAVASCRIPT.
11	18/10	Na pratica com OO, Construtores, Classe, herança, polimorfismo
12	25/10	Componentes HTML, Folhas de estilo, Imagens, Textos, Forms, table, divs
13	01/11	Instruções SQL com PHP: Conexão com Banco de dados, Insert e manipulação do formulário
14	08/11	Instruções SQL com PHP: update e manipulação do formulário com HTML
15	11/11	Instruções SQL com PHP: delete e manipulação do formulário com HTML

16	22/11	Principais designer patterns do mercado, webservice e APIs
17	29/11	REVISÃO A2
18	06/12	AVALIAÇÃO 2 (A2)
19	13/12	AJUSTES FINAIS DO CONTEÚDO. BATE PAPO COM O CORPO DISCENTE. FEEDBACK DA DISCIPLINA.
20	27/12	AVALIAÇÃO 3 (A3) - RECUPERAÇÃO FINAL.
REPOSIÇÕES DE AULAS		
AVALIAÇÃO (CRITÉRIOS)		
Avaliação 1 (A1) – (Vale 10 pts.) Avaliação 2 (A2) – (Vale 10 pts.)		
$N . F = \sum \frac{A 1 + A 2}{2} = 10$		
Obs ₁ .: A média para aprovação é 6,0.		
CONSIDERAÇÕES RELEVANTES		
Demais orientações relevantes para a disciplina/unidade curricular.		
Data entrega ____/____/_____. _____ Professor (a) Jânio Eduardo Vasconcellos de Magalhães		